

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **04-109977**
 (43)Date of publication of application : **10.04.1992**

(51)Int.Cl. **A63F 5/04**
A63F 9/00

(21)Application number : **02-231274** (71)Applicant : **OLYMPIA:KK**
 (22)Date of filing : **31.08.1990** (72)Inventor : **FURUICHI YASUHIRO**

(54) SCORING LINE LIGHT-EMITTING DEVICE

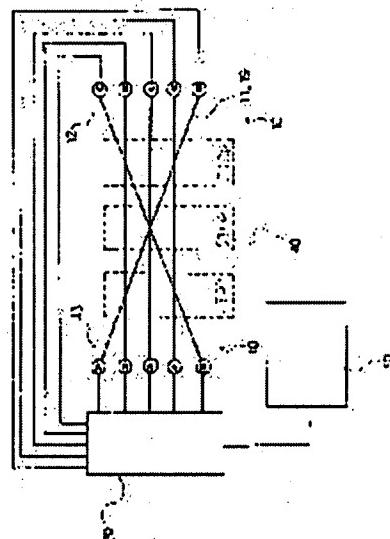
(57)Abstract:

PURPOSE: To make it possible for a player to identify a scoring pattern by looking at only a reel window by using an emission controller which controls emission of light from five individual linear light sources provided along a scoring line to emit light from the linear light source of a scoring line corresponding to the number of coins put in, among five linear light sources.

CONSTITUTION: When one coin is put in, only a linear light source 10 at the third position from above emits light; i.e., an optical fiber 11 emits red light as a red light source 12 corresponding to a center scoring line 19 emits light.

Similarly, when two coins are put in linear, 7 light sources 10 except those at upper and lower ends i.e., three linear light sources 10 emit light and when three coins are put in all the linear, light source 10 emit light. Then, a player visually recognizes light emitted from the linear light sources 10 while posing his field of view on a reel window 40 and recognizes the scoring line 19. Among the linear light sources 10 which emit light when coins are put in, after a game is completed,

those which correspond to the scoring line 19 where a combination of patterns for scoring is made, i.e., a blue light source 13 emits light and thereby the optical fiber 11 emits blue light, and the player sees light emitted from the linear light sources 10 and recognizes the scoring pattern.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

⑧日本国特許庁 (JP) ⑨特許出願公開

⑩公開特許公報 (A) 平4-109977

⑪Int. Cl.

A 63 F 5/04
9/00

識別記号

516 A
512 Z

序内整理番号

6777-2C
6777-2C

⑫公開 平成4年(1992)4月10日

審査請求 未請求 請求項の数 3 (全9頁)

⑬発明の名称 入賞ライン発光装置

⑭特 願 平2-231274

⑮出 願 平2(1990)8月31日

⑯発明者 古市 基博 東京都台東区東上野2丁目15番12号 ニフコービル 株式会社オリンピア内

⑰出願人 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野2丁目15番12号 ニフコービル

⑲代理人 弁理士 黒田 博道 外3名

明月 桂田

1. 発明の名称

入賞ライン発光装置

ットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞給柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させることを制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする入賞ライン発光装置。

2. 特許請求の範囲

(1) 有底円筒状であって回転中心軸を水平とした2つの回転リールに各々対応して8つ横並びに設けられた底長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された給柄が縦方向に8つずつ目視可能となるよう形成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの給柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って8つの回転リールの給柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、

その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置は、5本の線光源のうちスロ

ットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞給柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させることを制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする入賞ライン発光装置。

(2) 有底円筒状であって回転中心軸を水平とした

3つの回転リールに各々対応して3つ横並びに設けられた底長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された給柄が縦方向に8つずつ目視可能となるよう形成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの給柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの給柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、

その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

発光制御装置は、入賞給柄の組合せに該当することとなった入賞ラインの線光源を発光させること、を制御可能であるよう形成されたこと、

特開平4-109977(2)

を構成とする入賞ライン発光装置。

(3) 有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が複数方向に3つずつ目視可能となるように形成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、

その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え、

発光制御装置は、5本の線光源のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させること、及び入賞絵柄の組合せに該当することとなった入賞ラインの線光源を発光させること、を制御可能であるよう形成されたこと、

を特徴とする入賞ライン発光装置。

3. 発明の詳細な説明

「従来上の利用分野」

本発明は、スロットマシンの正面中央付近に設けられた3つのリール窓を横切って固定される5本の入賞ラインを、そのスロットマシンのゲーム進行に応じて点灯させたり、消灯させたりすることができるような装置に関するものである。

「従来の技術」

(1) 従来のスロットマシンを、第2図及び第3図に基づいて説明する。

第2図は、スロットマシンの回転リールとその回転リールに貼付されるリールテープとを示す斜視図である。また、第3図は、従来のスロットマシンの正面図である。

従来のスロットマシンは、有底円筒状であって

回転中心軸を水平とした3つの回転リール各自に各々対応して3つ横並びに設けられた縦長長方形のリール窓40をゲーム機表面中央付近に設け、このリール窓40に回転リール50外周に貼付されたリールテープ60に描かれた表示された絵柄61が複数方向に3つずつ目視可能となるように形成している。

このリール窓40には、3つのリール窓40を水平方向に横切って3つの回転リール50外周のの絵柄61の組合せを表す3本の入賞ライン19と、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リール50外周の絵柄61の組合せを表す2本の入賞ライン19とが描かれている。

このようなスロットマシンにおけるゲームの入賞の種類は、コインの投入枚数や入賞ライン19に沿った絵柄61の組合せの種類によってたくさんあるパターンがある。

コインの投入枚数は1枚から3枚であり、その投入枚数に応じてその1ゲームにおいて入賞となり得る入賞ライン19の本数が増加するよう規定

されている。また入賞となる絵柄61の組合せは、ゲーム機の上パネル48などに小さく表示されている。

(2) しかしながら、ある1ゲームについて自分はコインを何枚投入し、それによってどれが入賞ライン19となりうるか、又は、リール窓40に出た絵柄61のみを目視してその1ゲームにおいて入賞絵柄の組合せがあるかどうか、といった判断は、経験を積んで入賞絵柄の種類が頭に入ったようなプレーヤーでないと困難である。

このため、従来のスロットマシンには、例えば第3図に示したような、入賞ラインランプ70を設けていた。

即ち、リール窓40の近傍(第3図に示す例にあってはゲーム機に向かってリール窓40の右側)に、5本の入賞ライン19にそれぞれ対応した入賞ラインランプ70を設けることとしていた。

(3) この入賞ラインランプ70は、ゲームスタート時にコインの投入枚数に応じて入賞の可能性のある入賞ライン19に該当するものが点灯すると

特開平4-109977(3)

ともに、ゲーム終了時に入賞結構の組合せとなつた入賞ライン19に対応するものが点灯或いは点滅するよう形成されている。

更に具体的に説明する。ゲームスタート時は、コイン投入枚数が1枚の場合は中央の入賞ライン19に対応する上から3番目の入賞ラインランプ70のみが点灯し、コイン投入枚数が2枚の場合には上下端を除く3つの入賞ラインランプ70が点灯し、コイン投入枚数が3枚の場合には全ての入賞ラインランプ70が点灯する。プレーヤーは、入賞ラインランプ70の点灯を目視することによって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

そして、ゲームが終了した場合には、コイン投入時に点灯した入賞ラインランプ70のうち、入賞結構の組合せとなつた入賞ライン19に対応する入賞ラインランプ70のみが点灯或いは点滅し、他の入賞ラインランプ70は消灯する。プレーヤーは、入賞ラインランプ70の点灯或いは点滅を目視することによって入賞結構の組合せとなつ

た入賞ライン19を確認できる。

「発明が解決しようとする課題」

(1) しかしながら、従来のスロットマシンの入賞を示すための人賞ラインランプ70には、次のような欠点があった。

即ち、プレーヤーは、スロットマシンのリール窓40に現れる枠柄61のみに視線を集中させていることがほとんどであり、そのリール窓40の近傍にある入賞ラインランプ70の点灯 又は 消灯は、リール窓40にあった視線を入賞ラインランプ70の方へ移さなければ確認できない。

コイン投入時にどの入賞ライン19に枠柄61が揃えば入賞となるかを確認するために入賞ラインランプ70の方へ視線を変えること、又は1ゲームが終了する毎に入賞ラインランプ70の方へ視線を変えることは、その煩わしさやゲームに対する集中力の低下防止、等の理由から、一般的なプレーヤーが好むところではない。

(2) コイン投入時にどの入賞ライン19に枠柄6

1が揃えば入賞となるか、又は入賞となつた場合にはどの入賞ライン19に枠柄61が揃つたために入賞となつたか、ということを、リール窓40のみに視線を集中させているだけで判別できるようなスロットマシンがあれば、上記のような従来技術の欠点は解決できる。

(3) 本発明の解決すべき課題は

- ① コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに枠柄が揃えば入賞となるか、ということをリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供すること、
- ② 入賞となつた場合にどの入賞ラインについての枠柄が入賞結構の組合せとなつたか、ということをリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供すること、
- ③ コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに枠柄が揃えば入賞となるか、及び 入賞となつた場合にどの入賞ラインについての枠柄が入賞結構の組合せとなつたか、ということをリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを

提供すること、
にある。

「課題を解決するための手段」

前記したような従来技術の欠点を踏みた本発明者は、以下のような発明を提供する。

即ち、前記の①の課題を解決するための請求項(1)記載の発明は、

有底円錐状であつて回転中心軸を水平とした8つの回転リールに 各々対応して3つ横並びに設けられた狭長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された枠柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、8つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの枠柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの枠柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置 を備え、

特開平4~109977(4)

その発光制御装置は、5本の線光源のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させることを制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする。

また、前記の②の課題を解決するための請求項(2)記載の発明は、

有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに、各々対応して3つ横並びに設けられた絵長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるように形成し、3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え。

発光制御装置は、入賞絵柄の組合せに該当する

こととなつた入賞ラインの線光源を発光させること、

を特徴とする。

更に、前記の④の課題を解決するための請求項(3)記載の発明は、

有底円筒状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに、各々対応して3つ横並びに設けられた絵長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が縦方向に3つずつ目視可能となるよう形成し、3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って6本の線光源を設けると共に、その5本の線光源の発光を個別に制御する発光制御装置を備え。

発光制御装置は、5本の線光源のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ラインの線光源を発光させる

こと、及び、入賞絵柄の組合せに該当することとなつた入賞ラインの線光源を発光させること、を制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする。

「作用」

以下に、本発明に係る入賞ライン発光装置の作用について説明する。

(1) まず、請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置の作用について説明する。

① 請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。

② コイン投入枚数に応じて、発光制御装置から5本の線光源の発光を制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながらも、線光源の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ラインを確認できる。

(2) 次に、請求項(2)記載の発明に係る入賞ラ

イン発光装置の作用について説明する。

① 請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作して、ゲームを行う。

② ゲームが終了した場合、発光制御装置は、コイン投入時に発光した線光源のうち、入賞絵柄の組合せとなつた入賞ラインに対する線光源のみを発光させるよう制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながらも、線光源の発光を目視することによって入賞絵柄の組合せとなつた入賞ラインを確認できる。

(3) 最後に、請求項(3)記載の発明に係る入賞ライン発光装置の作用について説明する。

① 請求項(1)記載の発明に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。

② コイン投入枚数に応じて、発光制御装置から6本の線光源の発光を制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながらも、

特開平4-109977(5)

線光源の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ラインを確認できる。

③ ゲームが終了した場合、発光制御装置は、コイン投入時に発光した線光源のうち、入賞絵柄の組合せとなつた入賞ラインに対する線光源のみを発光させるよう制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながら、線光源の発光を目視することによって入賞絵柄の組合せとなつた入賞ラインを確認できる。

「実施例」

以下、本発明を実施例によって更に詳しく説明する。

第1図は、請求項(3)に示す発明に係る入賞ライン発光装置の一実施例を示す概念図である。

以下に、本実施例の構成について説明する。

本実施例の入賞ライン発光装置を使用するスロットマシンは、有底内斜状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リール50に各々対応し

て3つ横並びに設けられた横長長方形のリール窓40を設け、このリール窓40に回転リール50外周に貼付されたリールテープ60の端柄61が横方向に3つずつ目視可能となるように形成されている。

また、3つのリール窓40を水平方向に横切って3つの回転リール50の端柄61の組合せを表す2本の入賞ライン19と、3つのリール窓40を対角方向に横切って3つの回転リール50の端柄61の組合せを表す2本の入賞ライン19とに沿って5本の線光源10を得ると共に、その5本の線光源10の発光を個別に制御する発光制御装置20を備えている。

なお、図示は省略するものの、本実施例の入賞ライン発光装置を使用するスロットマシンは、入賞ラインランプを用いていない。

① 線光源10は、ゲーム機正面側に向かって発光可能なような光ファイバー11と、その光ファイバー11に対して光を供給する2種類の光源とを備えて形成されている。2種類の光源と

は、光ファイバー11の右端から赤い光を供給する赤色光源12、及び光ファイバー11の左端から青い光を供給する青色光源13である。

② 発光制御装置20は、5本の線光源10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ライン19の線光源10を発光させること、及びゲーム終了時に入賞絵柄の組合せに該当することとなつた入賞ライン19の線光源10を発光させること、を制御可能であるよう形成された装置である。

本実施例にあっては、スロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ライン19については、赤色光源12を用いて光ファイバー11を発光させ、ゲーム終了時に入賞絵柄の組合せに該当することとなつた入賞ライン19については、青色光源13を用いて光ファイバー11を発光させることとしている。

なお、スロットマシンへのコイン投入枚数、及び入賞絵柄の組合せの存否等についての情報は、スロットマシンのゲームの進行を制御するゲーム

制御装置30から供給される。

以下に、本実施例の作用について説明する。

① 本実施例に係る入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。

② コイン投入枚数に応じて、発光制御装置20が各本の線光源10の発光を制御する。

具体的には、コイン投入枚数が1枚の場合は、中央の入賞ライン19に対応する上から3番目の線光源10のみが発光する。即ち、中央の人賞ライン19に対応する赤色光源12の発光によって光ファイバー11が赤く発光する。

同様に、コイン投入枚数が2枚の場合は、上下端を除く3つの線光源10が発光し、コイン投入枚数が3枚の場合には全ての線光源10が発光する。

するとプレーヤーは、リール窓40に視線を置きながらも、線光源10の発光を目視することに

特開平4-103977(6)

よって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

④ ゲームが終了した場合、発光制御装置20は、コイン投入時に発光した線光源10のうち、入賞絵柄の組合せとなつた入賞ライン19に対応する線光源10のみを発光させるよう制御する。

即ち、入賞絵柄の組合せとなつた入賞ライン19に対応する青色光源13が発光することによって光ファイバー11が青く発光する。

するとプレーヤーは、リール窓40に視線を置きながらも、線光源10の発光を目視することによって入賞絵柄の組合せとなつた入賞ライン19を確認できる。

以下に、本実施例の効果について説明する。

① 本実施例によれば、コイン投入枚数に応じてにどの入賞ライン19に絵柄61が描かれるかと、及び入賞となつた場合にどの入賞ライン19についての絵柄61が入賞絵柄の組合せとなつたか、ということをリ

ール窓40のみを見いで判別できるようなスロットマシンを提供することができた。

という効果がある。

② 本実施例によれば、スロットマシンの中バネル部分の有効利用を図ることができる。即ち、入賞ラインランプを省略することができたので、入賞ラインランプの設置に要していたスロットマシン内のスペースがいらなくなつてスペースの有効利用を図ることができる。

加えて、入賞ラインランプの点灯に伴って発生していた熱による周辺機器への悪影響もなくなることとなる。

以下に、本実施例のバリエーションについて説明する。

(1) 前記した実施例の入賞ライン発光装置にあつては、「発光制御装置20は、5本の線光源10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ライン19の線光源10を発光させること、及びゲーム終了時

に入賞絵柄の組合せに該当することとなつた入賞ライン19の線光源10を発光させること、を制御可能であるよう形成された装置である」として説明した。

本発明に係る入賞ライン発光装置は、前記した実施例の入賞ライン発光装置に限られるものではない。

③ 発光制御装置20が、5本の線光源10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞絵柄の組合せとなりうる入賞ライン19の線光源10を発光させることを制御可能であるよう形成された装置であるような、請求項(1)記載の発明に對応する入賞ライン発光装置を提供することもできる。

次に、このような入賞ライン発光装置の作用を説明する。

このような入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。そのコイン投入枚数に応じて、発光制御装置2

0が5本の線光源10の発光を制御する。

するとプレーヤーは、リール窓31に視線を置きながらも、線光源20の発光を目視することによって入賞の可能性のある入賞ライン19を確認できる。

更に、このような入賞ライン発光装置の効果を説明する。

このような入賞ライン発光装置によれば、コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄が描かれば入賞となるか、ということをリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができるという効果がある。

④ 発光制御装置20が、ゲーム終了時に入賞絵柄の組合せに該当することとなつた入賞ライン19の線光源10を発光させることを制御可能であるよう形成された装置であるような、請求項(2)記載の発明に對応する入賞ライン発光装置を提供することもできる。

次に、このような入賞ライン発光装置の作用を説明する。

特開平4-109977(7)

このような入賞ライン発光装置を備えたスロットマシンを操作して、ゲームを行ってゲームが終了した場合、発光制御装置20は、コイン投入時に発光した線光源10のうち、入賞枠の組合せとなつた入賞ライン19に対応する線光源10のみを発光させるよう制御する。

するとプレーヤーは、リール窓31に視線を置きながらも、線光源10の発光を目視することによって入賞枠の組合せとなつた入賞ライン19を確認できる。

更に、このような入賞ライン発光装置の効果を説明する。

このような入賞ライン発光装置によれば、入賞となつた場合にどの入賞ライン19についての絵柄が入賞枠の組合せとなつたか、ということをリール窓31のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができるという効果がある。

(2) 前記した実施例の入賞ライン発光装置にあっては、線光源10は発光制御装置20の制御に

よって「発光」する、として規定したが、本発明に係る入賞ライン発光装置にいう「発光」は単なる「点灯」のみではなく、発光と消灯とを繰り返すような「点滅」をも含むこととする。

(3) 前記した実施例の入賞ライン発光装置にあっては、光ファイバー11の両端に各々赤色光源12と青色光源13とを設けてこれらを発光制御装置20で制御することによって、光ファイバー11の発光色をゲーム開始時とゲーム終了時とで異ならしめることとした。

しかしながら、本発明に係る入賞ライン発光装置はこれに限られるものではない。

① 必ずしも、ゲーム開始時とゲーム終了時とで異ならしめる必要はないし、また、光ファイバー11の発光色を単色としても、ゲーム開始時とゲーム終了時とで上記(2)のように発光方法を変えることによって、プレーヤーに異なった情報を伝えることもできる。

② 前記した実施例では、線光源として光ファイバー11、赤色ランプ12、青色ランプ13等を

採用した。この光ファイバー11は、連続した線状に発光するように形成することもできるし、盤面上に発光させることもできる。

又、線光源として光ファイバー11に限られず、例えば、透光性を有する材料のうち、盤面手前側を除いてマスキングしたような素材であっても、線光源として機能するものであれば使用できる。

③ 図示は省略するが、以下のように形成することもできる。

即ち、光ファイバー11の両端に異なった光源を設けるのではなく、光ファイバー11の一端にのみ複数の光源を設けると共に、発光制御装置20がそれら光源による光ファイバーへの光の供給の切替を行わせることができるように形成し、ゲーム開始時とゲーム終了時とで発光色を変えるもできる。

「発明の効果」

本発明のうち、請求項(1)記載の発明によれば、コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄

が揃えは入賞となるか、ということをリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができた、という効果がある。

また、本発明のうち、請求項(2)記載の発明によれば、入賞となつた場合にどの入賞ラインについての絵柄が入賞枠の組合せとなつたか、ということをリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができた、という効果がある。

更に、本発明のうち、請求項(3)記載の発明によれば、コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに絵柄が揃えば入賞となるか、及び、入賞となつた場合にどの入賞ラインについての絵柄が入賞枠の組合せとなつたか、ということをリール窓のみを見ているだけで判別できるようなスロットマシンを提供することができた、という効果がある。

4. 四面の簡単な説明

特開平4-109977(8)

第1図は、本発明に係る入賞ライン発光装置の一実施例を示す概念図である。

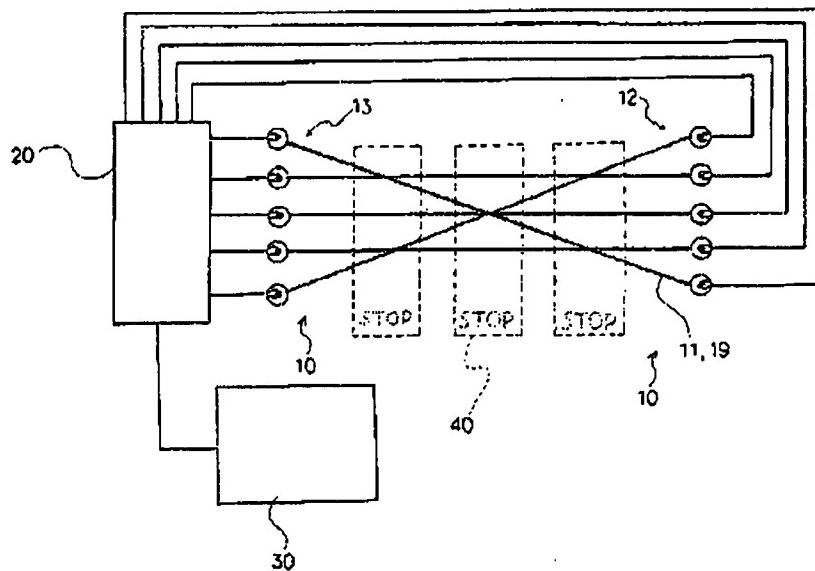
第2図は、スロットマシンの回転リールとその回転リールに貼付されるリールテープとを示す斜視図である。

第3図は、従来のスロットマシンの正面図である。

10: 線光源	11: 光ファイバー
12: 赤色光源	13: 青色光源
19: 入賞ライン	
20: 発光制御装置	30: ゲーム制御装置
40: リール窓	49: 上パネル
50: 回転リール	
60: リールテープ	61: 給柄
70: 入賞ラインランプ	

代理人 井理士 黒田 博道

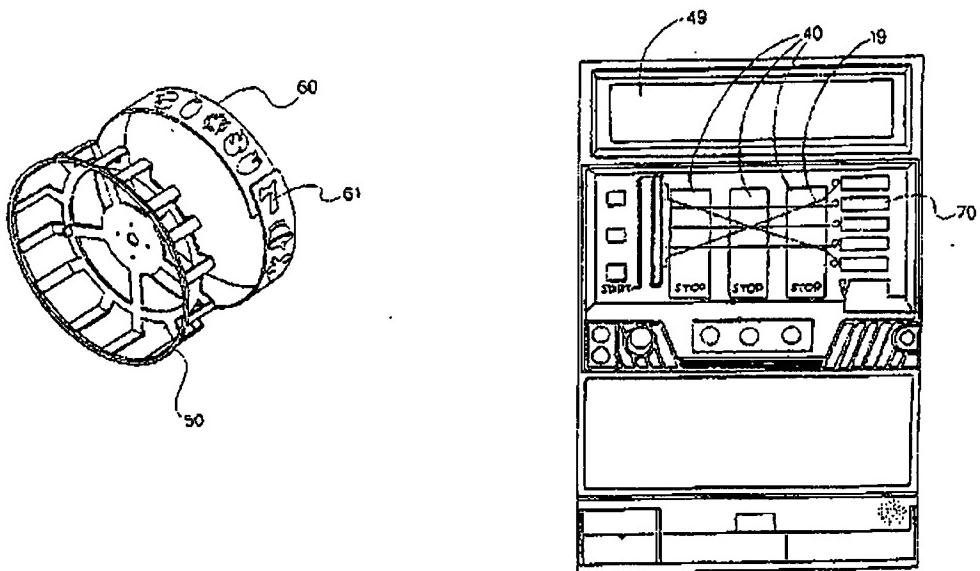
特許 1 図2



特開平4-109977(9)

263 図

図2 図



特開平4-109977

【公報査別】特許法第17条の2の規定による補正の据載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成11年(1999)1月19日

【公開番号】特開平4-109977

【公開日】平成4年(1992)4月10日

【年通号数】公開特許公報4-1100

【出願番号】特願平2-231274

【国際特許分類第6版】

A63F	5/04	516
	9/00	512

【F I】

A63F	5/04	516 A
	9/00	512 Z

平成11年8月23日

特許庁長官	駕
1. 本件の要旨	平成2年特許公報231274号
2. 補正をする旨	事件と次回は 勘定出納入 名前 始式会社 オリンピア
3. 代理人	住所 東京都中央区東日本橋3丁目5番7号 正益会社ビル4階 〒103-0016 03(3567)4492 (FAX)
4. 補正の請求項名	明細書
5. 補正の請求項名	全文
6. 補正の内容	別紙の通り

明細書

1. 要項の名称
入賞ライン発注装置

2. 採用方式の範囲

(1) 2つの回転リールに各自分成して3つめ組びに設けられた発注手段のリール部をスロットマシンに設け、このリール部に回転ツール外側に設けられた組合せ方向に2つずつ自選可変となるように構成し、
2つのリール部を組切って3つの回転リールの組合せを有する3本の入賞ラインと、3つのリール部を引向方向に構成して3つの回転リールの組合せを有する2本の入賞ラインと、に沿って3つの発光部を設けると共に、
その3本の発光部の発光の順序に依拠する発光順序装置を備え、
その発光順序装置は、3つの発光部のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞装置の組合せと2つの入賞ラインの組合せを組合せさせることを同一方向であるよう構成されたこと、を特徴とする入賞ライン発注装置。
(2) 2つの回転リールに各自分成して3つめ組びに設けられた発注手段のリール部をスロットマシンに設け、このリール部に回転ツール外側に設けられた組合せ方向に2つずつ自選可変となるように構成し、
2つのリール部を引向方向に構切って3つの回転リールの組合せを有する3本の入賞ラインと、3つのリール部を引向方向に構成して2つの回転リールの組合せを有する2本の入賞ラインと、に沿って3本の発光部を設けると共に、
その3本の発光部の発光を順に切换りする発光順序装置を備え、
発光順序装置は、入賞装置の組合せに応じすることによって入賞ラインの発光部の発光を組合せること、発光順序装置は、入賞装置の組合せに応じること、を行なう入賞ライン発光装置。
(3) 2つの回転リールに各自分成して3つめ組びに設けられた組合せ方向のリール部をスロットマシンに設け、このリール部に回転ツール外側に設けられた組合せ方向に2つずつ自選可変となるように構成し、
2つのリール部を組切って3つの回転リールの組合せを有する3本の入賞ラインと、2つのリール部を引向方向に構成して3つの回転リールの組合せを有する2本の入賞ラインと、

特開平4-109977

をせます2つの入賞ラインと、に並んで2本の横線を引けると共に、

それを本の横か紙の端部に沿って見えて見える位置を保てます。

先述の如きは、2本の横光線のうちスロットマシンへのコイン投入位置に準じた入賞ラインの組合せとなるうる入賞ラインの表示を発光させること、及び、賞金額の倍合せに該当することとなった入賞ラインの表示を発光させること、を如何に能くであるよう構成されたこと、を特徴とする入賞ライン発光装置。

3. 構造的詳細な説明

(発光上の利用分野)

本発明は入賞ライン発光装置、更に詳しく述べ、スロットマシンの正面中央部に設けられた3つのリールを組合せて固定された2本の入賞ラインと、そのスロットマシンのゲーム進行に応じて点灯させたり、消灯させたりすることができるような装置、に関するものである。

(装置の構成)

(1) 装置のスロットマシンと、係り2番及び第2段に並びて実施する。
第2回は、スロットマシンの前面ガードとその隣接リールに組合せたリールテープとを示す斜視図である。また、第3回は、本のスロットマシンの正面図である。

装置のスロットマシンは、背面用枠にあって前面から右側を左側とした3つの回転リールと2段階対応して3つ組合して設けられた後方万能のリールと4種類のゲーム機の操作部である。また、第3回は、本のスロットマシンの正面図である。

装置のスロットマシンは、背面用枠にあって前面から右側を左側とした3つの回転リールと2段階対応して3つ組合して設けられた後方万能のリールと4種類のゲーム機の操作部である。また、第3回は、本のスロットマシンの正面図である。

このリール部分では、3つのリールを4通りに回転リールを4通りに組合せたリールターブルで構成された構造となりがちである。

このリール部分では、3つのリールを4通りに回転リールを4通りに組合せたリールターブルで構成された構造となりがちである。

このようなスロットマシンにおけるゲームの組合せは、コインの投入位置や入賞ライン上に設けた操作部との組合せの組合によってたくさんパターンがある。

コインの投入位置は1枚から3枚であり、その投入枚数に応じてその1ゲームにおいて入賞となる組合せがあり、その組合せも3通りある。

また入賞となる組合せの中には、ゲーム機の主バネクリップなどにうまく嵌合されている。

(2) しかしながら、むしろゲームについて自分はコインを投げ出し、それに応じてそれが入賞ラインとしてなりうるものか、又は、リールターブルに当たる組合せ1の組合せに対してその1ゲームにおいて入賞組合せがあるかどうか、といった判断が、結果を読みて入賞組合せの発光が組合せに入ったようなプレーヤーでないと困難である。

この装置、後述のスロットマシンには、内蔵はある間に表示したような、入賞ラインランプ70を設けていた。

即ち、リールターブルの近傍(第2回に示すように)ではゲーム機に組合せたリールターブルの右側に、5本の入賞ライン10にそれぞれ対応した入賞ラインランプ70を設けていた。

(3) この人賞ラインランプ70は、ゲームスタート時にコインの投入位置に応じて3通りの可選性のある入賞ライン10とに該当するものが表示すると同時に、ゲーム終了時に入賞組合せとなつた入賞ライン10に對応するものが表示されるとよく思はれている。

更に實際的に観察する。ゲームスタート時に、コインを投入が1枚の場合には中央の人賞ライン10に該当するよからう3通りの人賞ラインランプ70のみが点灯し、コイン投入枚数が2枚の場合は上部を除く3通りの人賞ラインランプ70が点灯(コイン投入位置が3枚の場合には全ての人賞ラインランプ70が点灯する)。プレーヤーは、入賞ラインランプ70の点灯を目撃することによって入賞組合せとなつた入賞ライン10を把握できる。

そして、ゲーム終了した場合には、クイーン終了時に表示した入賞ラインランプ70のうち、入賞組合せとなつた入賞ライン10に該当する入賞ラインランプ70のみが点灯する。即ち、入賞ラインランプ70の点灯を目撃することによって入賞組合せとなつた入賞ライン10を把握できる。

(技術的効果とする実質)

(1) しかしながら、既来のスロットマシンの入賞を示すための入賞ラインランプ70には、次のようない点があった。

即ち、プレーヤーは、スロットマシンのリールを4通りに割れた操作部1のみに該当する組合せをとることほとんどない。そのリールを4通りの組合せによる入賞ラインランプ70の点灯位置が何時かは、リールを4通りに割れた操作部1の組合せをとす2つの入賞ライン10と、3つのリールを4通りに割った操作部1の組合せをとす3つの入賞ライン10の組合せをとす2つの入賞ライン10とながれが傾いている。

このようなスロットマシンにおけるゲームの組合せは、コインの投入位置や入賞ライン10に設けた操作部1との組合せの組合によってたくさんパターンがある。

更に記述されたらるのである。前記の特許権請求範囲に示した実用の組合せについて、以下に説明する。

次に、カソコ台の特徴、実用において用いた良品を示し、本実用の実用的組合せを記述するものである。

また、因面の型式、実用において用いた良品を示し、本実用の実用的組合せを記述するものである。

(1) 取扱い: 本実用の特徴は、(既存の前)の改良や補充をためたものである。他の2つの特徴とすると。

更に、組合せ1回に示すように、3つの回転リール40に各々対応して3通りの組合せをとる組合せを組合せたリール操作部1。スロットマシンに設けている。

そして、リール操作部1には、操作部1。2回に示すように、回転リール40に各々対応した操作部1が組合せ1回に3通りの組合せを組合せたリール操作部1。

更に、操作部1に示すように、各3つのリール操作部1を複数個つけて3通りの回転リール40に各々対応して3通りの組合せを組合せたリール操作部1の組合せを組合せたリール操作部1の組合せを組合せたリール操作部1。

上記操作部1の組合せ1回に示すように、モードチャイナ(1)と、2種類の操作部1。操作部1を操作部1に組合せたリール操作部1と組合せしている。なお、操作部1のとしては、ガガガガガガ(1)、モードチャイナ(1)、操作部1に組合せられたリール操作部1。

第3回に、操作部1に示すように、5本の操作部1の操作部1に組合せたリール操作部1を組合せている。

尚ほ、モードチャイナ(1)は、2通りの操作部1の組合せを組合せたリール操作部1の組合せを組合せたリール操作部1の組合せを組合せたリール操作部1。

(2) 既存の(2)既存の特徴、自己の2通りの組合せを組合せたリール操作部1。

「組合せを解説するための手稿」

そこで、前文例へと記述の別途は、上記した通りに次の問題を解決するた

特開平4-109977

49 上げ板 50 回転リード
60 リールテーブル 61 装置
70 本體ラインクレブ